Commodoriani

NUMERO 04

NOVEMBRE-DICEMBRE 2022

SPECIALE MILANO GAMES WEEK 2022

COMMODORIANI 04

Recensioni	IK+ e RALLY SPEEDWAY [C64]
Recensioni	LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE [AMIGA]
Recensioni	STEEL SAVIOUR RELOADED
Interviste	IVAN VENTURI e GENNARO "GEKKO" CODA

PERSONAL COMPUTER PET 2001 MICROCOMPUTER CMB SERIE 3001

Sistemi completi con unità centrali da 8, 16, 24, 32K RAM-Video-Memoria a cassette magnetiche e floppy-disk. Stampanti da 40-80-132 colonne. Interfaccie varie.

EDITORIALE

Benvenuti, amici della Commodore, a questo ricchissimo quarto numero di Commodoriani. Nelle prossime pagine troverete ben tre articoli dedicati a titoli “storici” che, a ben vedere, hanno dato il loro meglio quando venivano giocati con qualche avversario umano seduto al proprio fianco.
Non è stata una scelta voluta ma chi, come noi, è cresciuto con le tecnologie degli anni ottanta e novanta non si potrà stupire della cosa: la condivisione “in presenza” dell’esperienza ludica, infatti, era una componente fondamentale di quel periodo storico.
Leggerete poi, prima volta in assoluto per la testata, la recensione di un gioco “nuovo” realizzato dal team Commodore Sinapsy e affidata alla penna di una vecchia conoscenza dell’editoria italiana dei videogame: Fabio “FBS” Simonetti.
Ovviamente penserete che un titolo Commodore recensito su una rivista Commodore possa dare origine ad una valutazione quantomeno “sospetta”, ma vi posso garantire che l’analisi del titolo è stata libera da pressioni, stando ben alla larga da quelle pubblicità travestite da articoli che ogni tanto si vedono in giro per l’Internet più discutibile… una cosa per nulla scontata in questi tempi pieni di compromessi e accomodamenti vari e della quale va dato merito a Commodore Industries.
Per chiudere, prima di augurarvi una buona lettura, non posso non citare le due interviste a Ivan Venturi e Gekko, e lo speciale diario tenuto in occasione della presenza Commodore alla Games Week di Milano.
Non male per “sole” 28 pagine, vero?

Massimiliano Conte

INDICE

LEMON

SCORE 7.2

su 125 VOTI

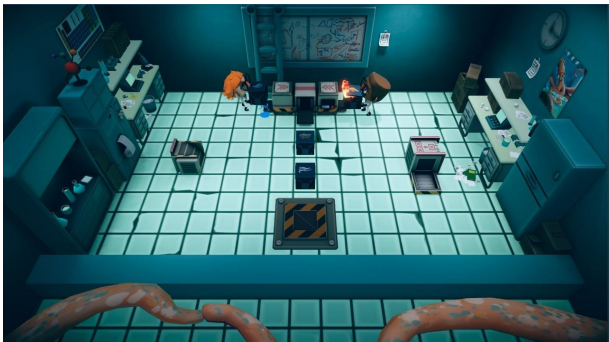
Il voto che leggerete al termine degli articoli dedicati ai titoli “storici” delle macchine Commodore è contenuto in questo riquadro ed è tratto dalla media dei voti raccolti sui siti Lemon64 e LemonAmiga, ma con una speciale rettifica: l’eliminazione di tutti i voti inferiori o uguali a 3. Oggettivamente sarebbe inaccettabile considerare una valutazione così bassa per i titoli che andremo ad affrontare su Commodoriani.
Il relativo commento cercherà quindi di capire se tale voto medio “popolare” risulti troppo severo o troppo generoso e proverà ad analizzarne l’origine, non disdegnando anche la possibilità di assegnare un proprio voto se diverso da quello emerso.

Commodoriani

SCORE 8.0

In questa particolare tabella andremo invece a valutare tutti quei giochi pubblicati in epoca recente e che richiedono, quindi, una valutazione e una analisi più tradizionale.
Chiaramente il voto da 1 a 10 riassume la percezione del recensore rispetto al programma e si basa sulla classica valutazione scolastica, dove la sufficienza è rappresentata dal 6 e salendo si arriva alla perfezione del 10. Il commento incluso spiegherà i motivi che hanno portato a tale valutazione, sottolineando pregi e difetti del programma e delineando quindi le giuste sfumature ad un numero che altrimenti risulterebbe troppo freddo ed impersonale.

NOTE
Tutte le foto di schermate di gioco e delle confezioni dei videogiochi storici sono tratte da mobygames.com, salvo diversa indicazione riportata nelle immagini stesse.
Le scansioni di riviste, pubblicità e recensioni cartacee storiche sono state realizzate da retroedicola.com (salvo diversa indicazione).

COMING SOON
CHEERS
Big Rock
Commodore Industries
09:28

EYE OF THE BEHOLDER SU C64

A dimostrazione delle incredibili capacità del glorioso C64, è arrivata anche su questo computer la conversione del famosissimo “dungeon crawler” edito da SSI, pubblicata nel 1991 su Amiga e MS-DOS.
Il titolo è il risultato di anni di sforzo di un piccolo team di appassionati capeggiato da Andreas (JackAsser) Larsson ed è ora disponibile in formato totalmente gratuito alla pagina https://eotb64.com/game/.
Le prime recensioni parlano di un porting perfino superiore all’originale grazie alla presenza dell’automapping e di tante altre piccole chicche.
Insomma… non potete proprio lasciarvelo sfuggire!

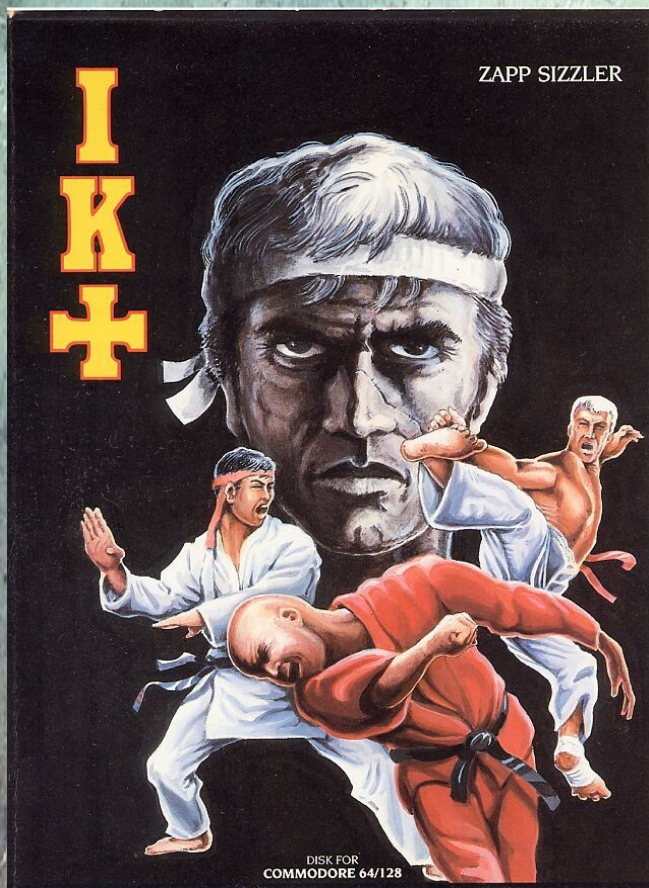
ARRIVANO I LAPTOP

Dopo i tablet ecco i laptop Commodore: superperformanti ma ad un prezzo che sarà accessibile a tutti.
Qui di seguito le caratteristiche tecniche:

Processore: Intel I7-1065G7 1.30 GHz
Scheda video: Nvidia GeForce MX350 con 2GB di VRAM GDDR5
RAM: 16Gb da 1333Mhz
Archiviazione: SSD ShiJi 1TB

COMMODORE WORLD

La Commodore lancia un nuovo concetto di comunicazione web con il suo sito “gamificato” CWorld, esplorabile senza vincoli via web tramite la nostra mascotte K0ru: troverete informazioni su prodotti e partners e divertenti sottogiochi per un esperienza informativa divertente completamente “3.0 oriented”!

SCHEDA
Pubblicato da
System 3 Software Ltd.
Sviluppato da
System 3 Software Ltd.
Anno di pubblicazione
1987
Piattaforma
C64

Nel mondo dei videogiochi ci vollero un po' di anni affinché i "picchiaduro" facessero la comparsa nelle sale arcade e sui sistemi domestici. La cosa non dovrebbe sorprenderci più di tanto se si pensa che, a differenza di altri generi come gli sparatutto o i titoli di guida, in questa tipologia di programmi era necessaria una resa grafica dignitosa per poter offrire un prodotto che riproducesse i combattenti e le loro mosse in maniera convincente.
Inutile dire che, non appena i tempi furono maturi e questa tipologia di giochi si affacciò sul mercato, il successo fu immediato.
Come logica conseguenza vi fu anche una rapida inflazione nel genere, a volte con prodotti originali e in altre occasioni con titoli palesemente "ispirati" alla concorrenza.
Il gioco che avete davanti, incredibilmente, riesce ad appartenere ad entrambe queste categorie, a prima vista incompatibili, essendo sia copiatore che copiato.
Ma partiamo con ordine.

Programmato da Archer MacLean (con le musiche di Rob Hubbard) questo International Karate Plus sulla carta era il seguito di International Karate (strano eh?), titolo pubblicato nel 1986 dalla medesima software house (System 3).
Invece del solito numero 2 si preferì mettere

Lo sfondo in movimento era fantastico, ma anche da fermo fa tuttora la sua ottima figura.

E mentre il C64 caricava ti gustavi questo bellissimo loading screen.

un bel "+" alla fine del titolo per sottolineare in maniera più evidente quello che, alla fine della fiera, era il piatto forte del seguito, cioè un combattente in più durante l'incontro.
Infatti, a differenze del predecessore e di giochi simili, il match in questa versione vedeva coinvolti tre lottatori, dei quali due potevano essere controllati dai giocatori mentre il terzo veniva sempre mosso dal computer.
Lo svolgimento dell'incontro era poi quello che già si era potuto apprezzare nel predecessore: stendere gli avversari per ottenere uno o due punti, a seconda dell'efficacia del colpo. Il primo combattente che raggiungeva i sei punti veniva decretato vincitore del round, mentre il secondo classificato poteva continuare la partita. Solo il terzo veniva eliminato dal gioco.
Questo meccanismo dava alle sfide una costante sensazione di incertezza e richiedeva una attenzione ancora maggiore riguardo alle mosse da utilizzare.
Le partite in coppia con un amico, forti di questo gameplay, non erano mai noiose

**In molti ricorderanno questa copertina dell'edizione budget piuttosto che quella originale ad inizio articolo.
In effetti come potremmo dimenticare lo sguardo magnetico di Steven Seagal che ci fissa mentre Chuck Norris prende a calci quello che, solo molti anni dopo, avremmo scoperto essere Barak Obama?**

Il "maestro" si materializza dal nulla decretando la classifica finale del round.

Lo schema bonus delle palle da deflettere è molto divertente anche al giorno d'oggi.

Premendo "T" sulla tastiera del vostro fidato C64 potete divertirvi con questo simpatico "calamento di braghe" collettivo!

periscopio che ogni tanto sbucava fuori dal mare.

Di qualità anche il comparto sonoro, con effetti azzeccati e una musica nei titoli di inizio gioco divenuta essa stessa iconica.

Fin qui sono stati elencati gli elementi di novità, ma all'inizio abbiamo accennato anche al fatto che nel DNA di questo gioco non tutto fosse così originale. Dove è che allora questo titolo risultò essersi "ispirato" alla concorrenza?

Beh, in verità il "copiatore" fu il primo International Karate, che risultò essere mooooooolto simile (per non dire palesemente copiato) dal titolo The Way of the Exploding Fist, sempre uscito sul C64 ma nel 1985.

Per tale motivo questo "+" si portava dietro il pesante fardello di essere il seguito di un clone, ripetendo così elementi introdotti per primi dalla concorrenza.

Ma come dice il detto: "chi la fa la aspetti"! Ed ecco che l'anno successivo a IK+ uscì sul mercato Exploding Fist + (o Fist Plus) - seguito dell'originale "copiato"- che presentava anch'esso tre lottatori a

proprio per la presenza del terzo incomodo che rendeva i combattimenti sempre dannatamente divertenti.

E' entrata di diritto nella storia video ludica anche la schermata bonus in cui, armati di uno scudo, si dovevano respingere delle palle rimbalzanti sempre più veloci e numerose, così come è diventato iconico lo sfondo del gioco che rappresentava un tramonto sul mare.

Era solo uno, certo, però davvero bellissimo. Osservandolo con attenzione si potevano poi notare varie animazioni, come un vermicello che strisciava a terra, un delfino che saltava fuori dall'acqua, gabbiani che passavano nel cielo o un

Nel 1988 furono pubblicate anche le versioni per Amiga e ST che, con una pulizia grafica maggiore, mantenevano per fortuna inalterata la giocabilità del titolo.

L'unica vera differenze nelle versioni 16 bit fu l'aggiunta di un secondo schermo bonus in cui si dovevano prendere a calci delle bombe prima che esplodessero.

schermo. Il fatto che questo "clone" sia stato fatto dalla stessa software house a suo tempo plagiata da System 3 sembra il più classico "occhio per occhio" (giusto per rimanere in tema di modi di dire), avvalorato anche dal titolo volutamente simile.

Ecco "Fist Plus": quando la concorrenze risponde con la stessa moneta ad una certa "libertà di ispirazione" mostrata da System 3.
Non mi dite che anche voi pensavate di giocare alla serie di International Karate quando caricavate questo gioco.

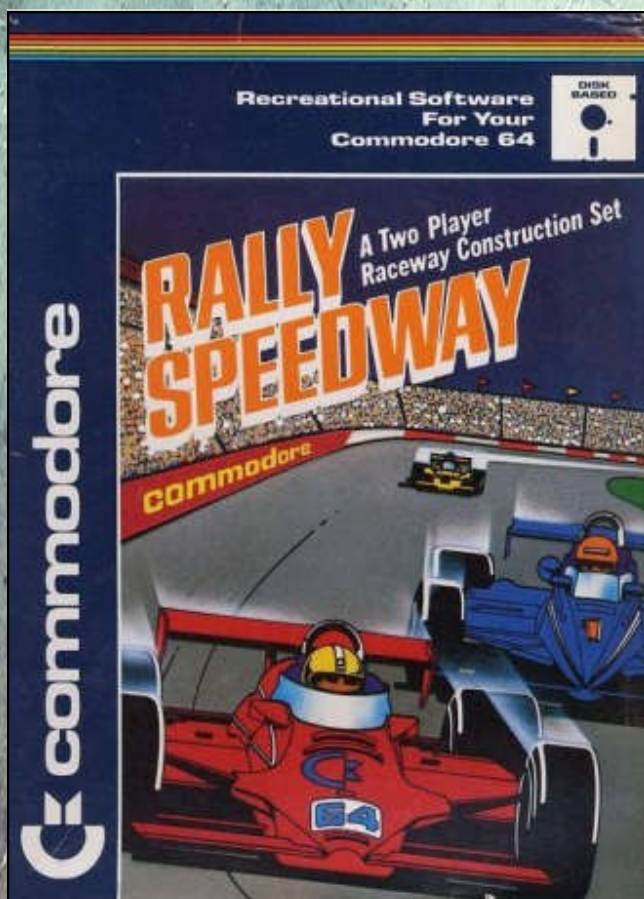
Tutto questo susseguirsi di copie e controcopie, creò negli anni molta confusione in Italia, alimentata dal proliferare delle versioni pirata “da edicola” che riportavano titoli inventati e che, molto spesso, mischiavano le due serie rivali.
Ancora oggi è assai frequente confondere queste due serie tanto che nei siti internet di retrogame meno attenti non è raro che le foto vengano prese dal gioco sbagliato. ■

Massimiliano Conte

In America IK+ uscì con il nome (decisamente meno d’effetto) di Chop N’ Drop e una copertina, come spesso accadeva all’epoca, più brutta rispetto a quella europea.
E’ quindi lecito chiedersi come mai il marketing sentisse l’esigenza di modificare l’artwork delle scatole USA.
Inoltre, come potete notare nella parte inferiore dell’immagine, il titolo oltre oceano venne pubblicato da Activision.

532 VOTI

IK+ è semplicemente un titolo che ancora oggi si può giocare da soli o in compagnia, su qualsiasi piattaforma, sia originale che emulata, divertendosi esattamente come all’epoca. Le mosse, nonostante il singolo pulsante di fuoco utilizzato, sono tante e la vittoria non si ottiene muovendo a caso il joystick, ma necessita di una certa tecnica e abilità. Aggiungiamo a questo il fatto che grafica e sonoro hanno retto alla grande lo scorrere del tempo e potremo capire facilmente perché la media di ben 532 (!!!) voti su Lemon64 sia una valutazione non solo “storica”: quel 8.9 di media vale anche oggi e, mi sento di dire, sembra perfino stare un po’ stretto a questo capolavoro di programmazione e giocabilità.
IK+ è un classico che non tramonterà mai.

SCHEDA
Pubblicato da
Commodore
Sviluppato da
Adventure International
Anno di pubblicazione
1985
Piattaforma
C64

Programmato da John Anderson nel 1985, quello che vedete in queste pagine non è un gioco originale, bensì è la conversione dell'omonimo titolo uscito per computer Atari 8 bit ben due anni prima.

All'epoca temo non ebbe la diffusione che avrebbe meritato, impressione avvalorata dal fatto che questo Rally Speedway viene raramente citato nelle pagine di retrogaming del nostro paese.

E questo, secondo me, è un vero peccato, perché il programma aveva delle notevoli peculiarità, magari non così sfavillanti in singolo, ma senza dubbio molto più interessanti se giocate con un amico.

Infatti, anticipando le dinamiche del famoso Micromachines (1991), anche qui lo scopo di ciascun pilota nella sfida a due giocatori era quello di far uscire la macchina avversaria dal bordo dello schermo. Riuscendoci si aggiungevano 5 secondi di penalità al tempo dell'avversario e, come facilmente intuibile, terminati i tre giri previsti vinceva il pilota con il tempo più basso.

I tracciati poi avevano strettoie ed ostacoli ai bordi della pista che potevano provocare l'esplosione del veicolo. Certo, guidando con attenzione si poteva prevenire qualsiasi incidente ma, considerato il fatto che l'avversario poteva costantemente

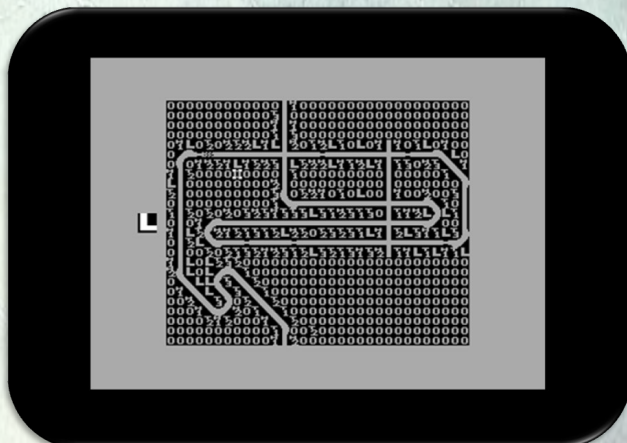
In Rally Speedway era possibile anche sfidare i propri tempi su tracciati presenti nel gioco. Certo, confrontarsi per un record non era così eccitante come sbattere fuori pista l'avversario, vero punto forte del titolo.

Quanti altri giochi all'epoca potevano vantare un numero di opzioni simile?

spingervi fuori dal tracciato con delle sane sportellate, potete capire anche voi che in determinate sezioni della pista le carognate fossero all'ordine del giorno.

Altro punto a favore di questo Rally Speedway era il versante opzioni, in quanto ne possedeva parecchie e molto innovative per l'epoca, come il grado di aderenza del tracciato (asciutto, bagnato e ghiacciato), accelerazione e velocità massima selezionabili prima della gara e... UN EDITOR DI PERCORSI!!!!

Esatto!!! Avevate la possibilità di sbizzarrirvi creando tracciati per tutti i gusti: tecnici per i bravi piloti o pieni di insidie per i guidatori più "bastardi". Nulla poi vi vietava di cercare di riprodurre, con un po' di pazienza, anche i veri tracciati di F1 del campionato mondiale. E il bello è che ogni vostra opera poteva essere salvata e portata a casa

Ecco cosa succedeva schiantandosi a bordo pista: talvolta il pilota usciva allegramente in fiamme dal mezzo!

L'editor era elementare e poco rifinito esteticamente, ma faceva molto bene il suo lavoro. Ricordiamo che era poi possibile salvare e ricaricare tutti i vostri tracciati personalizzati.

degli amici per sfidarli sui vostri tracciati personali.

Personalmente ricordo di aver passato pomeriggi interi solo a creare circuiti assurdi su cui gareggiare con gli amici: un divertimento nel divertimento.

Forse per molti si tratterrà di un titolo minore... ma che di "minore", per il sottoscritto, ha davvero ben poco. ■

Massimiliano Conte

85 VOTI

Non molti votanti per questo gioco su Lemon64, segno che forse siamo davvero stati in pochi a perdere le ore su questo titolo. La media voto comunque abbondantemente sopra l'otto dimostra che il gioco ha lasciato nei videogiocatori ottimi ricordi che, a mio modesto giudizio, sono sicuramente legati all'editor e alle sfide a due giocatori, dato che il single player è sempre stato il vero tallone d'Achille del prodotto. Alla luce di questo direi che la "giuria popolare" di Lemon64 abbia dato il giusto voto a Rally Speedway. Ultima nota per le versioni "da edicola": questo gioco finì spesso in quelle raccolte pirata, motivo per il quale potreste ricordarlo con il nome di "Bolide", "Corsa Contro Il tempo" o "Rally di Monte Carlo"!

SCHEDA
Pubblicato da
Gremlin
Sviluppato da
Magnetic Fields
Anno di pubblicazione
1990
Piattaforma
AMIGA

Creato dai Magnetic Fields nel mezzo dei loro due "Supercars", questo Lotus Esprit Turbo Challenge rappresenta uno dei giochi di corse automobilistiche più famosi per Amiga.
Non so quanto questo titolo abbia rubato tempo ai vostri pomeriggi adolescenziali (e ai vostri studi), ma per quanto mi riguarda la sfida offerta da Lotus fu davvero irrinunciabile e mi prosciugò parecchie ore di vita.
Nonostante quella metà schermo sempre occupata anche in caso si optasse per il single player, questo gioco mi piaceva un sacco: la sensazione di velocità, il fatto che si corresse su piste chiuse (veri e propri circuiti) e che vi fossero le fermate ai box per rifornirsi di benzina erano tutti elementi che mi intrigavano parecchio.
Anche il particolare che per proseguire si dovesse arrivare "a punti" (entro i primi dieci su venti partecipanti) e che ci fosse quindi una classifica generale che quei punti li sommava, conferiva a questo Lotus un gusto tutto diverso dai soliti titoli di macchine arcade basati su check point o sulla necessità di arrivare davanti a tutti per proseguire oltre nel gioco.
Il numero di tracciati complessivo era assolutamente ottimo per i tempi, con ben 32 piste da affrontare, distribuite attraverso i vari livelli di difficoltà selezionabili all'inizio del gioco.
La longevità era così garantita sia dal numero di percorsi che dal livello di sfida sempre crescente.
Chi lo ha giocato certamente ricorda anche

Si parte da diciottesimi e, per ora, non dobbiamo preoccuparci del livello di benzina lì a lato... ma presto ci toccherà farlo!

Qualcuno di voi ha forse dimenticato il breve stacco musicale che partiva quando compariva questa schermata? Bene, sappiate che quei pochi secondi sono tratti dalla Marcia Funebre di Sigfrido composta da Richard Wagner.

l'introduzione, molto efficace, e la musica trascinante che la accompagnava, ma soprattutto non potrà dimenticare le sfide a due giocatori!
Se infatti "in singolo" il titolo era bello, in coppia con un amico il divertimento aumentava a dismisura: adrenalina pura condita da insulti, con i piloti sempre alla ricerca tanto della traiettoria migliore quanto degli epiteti più impronunciabili da rivolgere all'avversario.

Da un punto di vista tecnico Lotus era notevole, senza un pixel fuori posto o un effetto sonoro mal inserito. E a proposito di sonoro, come non citare i vari motivi musicali selezionabili all'inizio della corsa?
Ognuno di noi aveva il suo preferito, ma alla fine erano tutti molto belli.

Incomincia la sfida a due... gli avversari grigi non ci interessano: l'unico che conta è l'altro umano sulla macchina rossa!

Scegliamo la musica di accompagnamento dal lettore CD del veicolo (schermata che fa tanto "Out Run").

Qualche limite però c'era: una sola macchina da guidare, cioè quella del titolo, avversari tutti uguali (evidentemente si gareggiava in un campionato monomarca) e, nel caso di incidente, un rallentamento del mezzo spesso troppo penalizzante.
Inoltre, ma era una caratteristica diffusa all'epoca, non esisteva alcun sistema di danno sul veicolo che risultava, così, letteralmente indistruttibile.
Tutti questi rimanevano comunque difetti minori, perché la giocabilità di Lotus si attestava su livelli talmente alti che ci si dimenticava facilmente delle sue "mancanze".

Insomma, prima che i giochi di guida si riempissero di milioni di poligoni ricoperti di texture dettagliatissime, questo era il tipo di programma che ci permetteva di vivere

Un frame della presentazione che arriva a visualizzare anche la macchina in versione poligonale.
"Immagina che figo sarebbe un gioco con questa grafica tridimensionale" pensavi. Beh... Bisogna ammettere che l'evoluzione del settore ti avrebbe dato molto di più nel giro di pochissimi anni.

In questa foto diamo uno sguardo alla versione C64 sulla quale, oltre al gioco in singolo, era sempre possibile affrontare (e ricoprire di insulti) un avversario umano. Un buon porting che, però, non poteva godere della fluidità dell'originale (e credo fosse anche un dettaglio impossibile da pretendere).

l'esaltazione di una corsa sfrenata su strada. Fu nei nostri cuori un degno successore di coin-op del calibro di Pole Position, Hang On e Out Run... con la differenza che questo lo potevi giocare nella tua cameretta, sul tuo fidato Commodore Amiga.
Per dovere di cronaca segnalo la sua uscita anche su Atari ST e, incredibile, anche sui computer a 8 bit: il primo Lotus Esprit Turbo Challenge, infatti, fu l'unico della saga (tre capitoli) ad arrivare anche su C64, CPC e ZX Spectrum.

Ah... chi di voi sapeva che su Amiga, cambiando nome ai due giocatori in MONSTER e SEVENTEEN, si accedeva ad un piccolo shoot'em up segreto inserito nel gioco?

Ed ecco lo shoot'em up nascosto nella versione Amiga. Visto che avanzava spazio nei dischetti di Lotus perché mai non avrebbero dovuto metterlo dentro?

Ricordiamo infine le recensioni di questo titolo che furono molto positive in quell'estate del 1990. Tutte tranne una. Infatti The Game Machines valutò il gioco... ehm, non lo valutò!
Incredibilmente, infatti, Lotus Esprit Turbo Challenge non comparve mai sulle sue pagine! Decisamente un passo falso per una rivista che all'epoca si poteva permettere il lusso di recensire anche trenta giochi in un singolo numero (spesso nemmeno di così grande valore). ■

Massimiliano Conte

307 VOTI

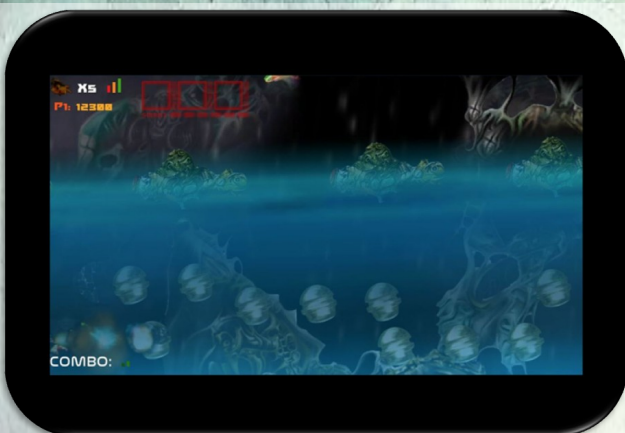
Un buon numero di utenti su Lemon Amiga attribuisce a questo gioco una media voto più che lusinghiera che ritengo essere in linea con il valore effettivo del gioco.
Certo, se si guardasse solo al comparto multi magari meriterebbe anche qualcosa in più, ma il discorso legato agli "incidenti rallentanti" e quello schermo diviso "sempre e comunque" rende un pochino meno appagante giocarlo da soli.
Alcuni poi tendono a penalizzarlo per la caratteristica dei circuiti chiusi e dei rifornimenti, preferendo quindi il secondo capitolo, ma qui si entra nella sfera dei gusti personali... E, giusto per essere chiari, io sono uno di quelli che preferisce di gran lunga le soluzioni adottate in questo Lotus.

SCHEDA
Pubblicato da
Commodore Industries
Sviluppato da
Commodore Sinapsy
Anno di pubblicazione
2022
Piattaforma
PC Windows

“STAVO IN PIEDI SUL WATER ATTACCANDO UN OROLOGIO, SONO CADUTO E HO BATTUTO LA TESTA SUL LAVANDINO. È STATO ALLORA CHE MI È VENUTA L’IDEA DI…”

Aaaah, gli anni ’80/’90… con le loro belle sale giochi dall’odore di fumo e pubertà. Come una fiamma per falene disperate, quello che attirava il mio gruppo in questi posti erano i più classici Beat’em up e ogni genere di Shooter/Run ’n’ gun. Tra una sfida e l’altra, qualcuno fingeva di saper guidare un’automobile, mentre altri preferivano aerei o carri armati. C’erano giochi in cui si poteva dimostrare chi fosse il migliore spaccando i denti (dovrei dire i pixel) agli amici; ce n’erano altri in cui si doveva necessariamente unire le forze per combattere i malefici bit del MASTER CONTROL PROGRAM (cit.).

Nel corso degli anni le generazioni sono cambiate e così come il modo di giocare, ma ogni tanto tornano a galla quei ricordi che partoriscono riedizioni di classici o persino nuovi “vecchi giochi”, con la speranza che qualche “anta”, che non tiene all’istruzione dei figli, apra il portafogli e getti un po’ di benzina sul fuoco.
E arriviamo ai giorni nostri, o quasi. Steel Saviour è uno Shoot’em up che ha visto la luce nel 2004, figlio degli Atlantide Design: gruppo tutto italiano che aveva già maturato

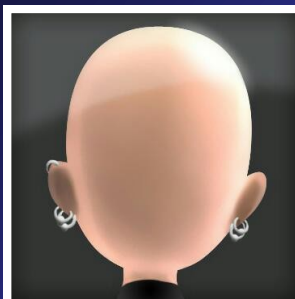
Nel più classico degli schemi “orizzontali” la nostra nave dovrà polverizzare qualsiasi nemico giunga dal bordo destro dello schermo.

Diversamente da altri titoli del genere, la vostra nave potrà tuffarsi anche nell'acqua.

Raccogliere i bonus in giro per lo schermo vi darà molti punti aggiuntivi, ma potrebbe rivelarsi anche particolarmente rischioso. Scegliete con cura

una certa esperienza in questo genere su Amiga.
Ora, dopo quasi vent'anni, la grande C= ha deciso di RICARICARE il titolo, sperando che genitori negligenti lo preferiscano ai loro figli... Cosa non del tutto improbabile.

RICARICHIAMO PER FAMA E PER... MALINCONIA

La trama di *Steel Saviour* (*Reloaded* o meno) è sicuramente trascurabile: razza umana quasi completamente spazzata via dalle macchine e tornata all'età della pietra; un eroe che trova un misterioso veicolo con cui può vendicarsi del nemico in 4 lunghi livelli a scorrimento orizzontale, con mid-boss e final-boss per ogni location.
L'arma montata sulla navetta è un cannone al plasma a colpi infiniti, a cui si affiancano una serie di armi a consumo da raccogliere, più qualche smartbomb per tirare il fiato nei momenti concitati.
7 vite; 3 colpi prima di perderne una. Un sistema di combo aumenterà la possibilità di avere drop interessanti dai nemici: armi, potenziamenti per il laser, vita o bombe... Essenzialmente: meno ci si fa colpire, più bonus e punti si avranno.

Il boss alla fine del primo livello: come da tradizione impararne i pattern d'attacco sarà fondamentale per la sua distruzione.

FBS

A mio parere Steel Saviour Reloaded avrebbe richiesto un restyling completo: grafica ridisegnata in Hi-Res (magari attraverso IA moderne, se si sono persi i file originali) e nuovi effetti più attuali, così da renderlo più appetibile per tutti e non solo per chi già lo conosceva. In fin dei conti le nostre TV/monitor 4K sono spietate. Così com'è, questa esperienza è una opportunità per giocare a un discreto titolo di vent'anni fa.

Mettere mano al codice degli altri e cercare di svecchiare un prodotto che ha 18 anni sulle spalle non è mai facile e per questo motivo il lavoro svolto dal Team Sinapsy è stato sicuramente complesso e pieno di imprevisti. Consapevole di questo credo sia giusto chiudere un occhio se l'aspetto grafico non sempre eccelle alle risoluzioni più alte, anche perché il risultato finale è comunque uno shoot'em up valido ed impegnativo (sottolineo l'ottima scelta l'aver inserito tre livelli di difficoltà in questo "reloaded"), formato da livelli parecchio lunghi e zeppi di ondate di nemici da distruggere.
Infatti, nonostante il numero di vite generoso e la possibilità di subire tre colpi prima di perderne una, dovrete sudare le proverbiali sette camicie per vedere la fine del gioco… e a tal proposito vi consiglio vivamente di affrontarlo con un bell'arcade stick collegato al vostro PC così da riprodurre al meglio la sensazione di "coin-op in casa".
Da questo punto di vista Steel Saviour Reloaded è un titolo classico che guarda ad un genere ultimamente poco battuto ma tanto caro alla generazione di noi Commodoriani e che già solo per questo merita l'attenzione di tutti gli appassionati di "spara e fuggi" della vecchia guardia.

Com'è ovvio, *Steel Saviour* si poggia sulle ampie spalle di saghe arcade come *R-Type*, *Salamander e Gradius*, ma anche su titoli per home computer mai dimenticati come *Project X*, *Disposable Hero*, *Menace* e chi più ne ha più ne metta. A differenza dei suddetti titoli, però, la sua difficoltà non è data tanto dallo slalom da fare tra i colpi nemici (come nei classici Bullet Hell), quanto dalla resistenza degli avversari a un certo tipo di arma e dal loro numero. Si richiedono sia dei buoni riflessi, che capacità di decisione e strategia, il tutto accompagnato da ottime musiche e una grafica 2D disegnata a mano, che all'epoca faceva la sua porca figura nonostante fosse in 640x480.
Ed è proprio da lì che nasce il principale problema di questa versione *Reloaded*, secondo me: già vent'anni fa si partiva da una base che non era "al passo coi tempi", se non per le console. Sì, perché nel bene e nel male, se vi piace il genere e avete pazienza, il gameplay regge ancora dopo 18 anni, ma visivamente siamo rimasti al 2004. ■

Fabio "FBS" Simonetti

Commodoriani

SCORE 7.3

**L'originale Steel Saviour per quanto fosse un titolo di buona fattura, ha oggi sulle spalle ben 18 anni e necessitava senza ombra di dubbio di una "riverniciata" per poter essere proposto al pubblico attuale.
Come già accennato un impegno del genere nasconde sempre tante insidie e complicazioni.
Da questo punto di vista il Team Sinapsy ha sicuramente fatto un buon lavoro e questa nuova incarnazione "reloaded" merita l'attenzione di quella parte di pubblico appassionata ai cari e vecchi "spara e fuggi", a prescindere dal fatto di avere o no dimestichezza con il gioco originale del 2004. A suo favore va anche segnalato il prezzo assolutamente accessibile al quale Steel Saviour Reloaded viene proposto su Steam. Se poi avete un amico con il quale affrontare la sfida, aggiungete pure qualche decimale in più al voto: come tutti i titoli del genere giocarlo con un altro player accanto lo rende molto più divertente.
Concludiamo dicendo che contiamo molto sul fatto che l'esperienza maturata su SSR venga ora utilizzata per proporci un prossimo gioco ancora più bello ed esaltante.**

INTERVISTA A...
IVAN VENTURI
UN PIONIERE SUL C64

Buongiorno e grazie per la disponibilità ad incontrare Commodore.
Buongiorno a voi!

Vorrei introdurre brevemente il tuo profilo ai lettori che non dovessero conoscere nel dettaglio le tue esperienze: di cosa ti occupi oggi esattamente nell'industria del gaming, e che ruolo ricopre?
Non ho mai smesso di fare videogiochi, quindi ho una storia ormai piuttosto lunga: 35 anni di carriera nell'industria videoludica. Progetto e produco videogiochi, prevalentemente PC e console, con diversi marchi e aziende in cui sono coinvolto. Negli ultimi 10 anni ne ho prodotti o coprodotti alcune decine. Sono inoltre coordinatore dell'acceleratore pubblico di aziende di videogiochi Bologna Game Farm, e dirigo la formazione del corso ITS Videogames. In generale svolgo varie attività in ambito formazione, dato che per me è strategico 'allevare' nuovi professionisti. Per fare un videogioco servono tanti professionisti e tante competenze diverse.

La storia di Ivan si addentra però molto più indietro nel tempo, attraverso le generazioni di piattaforme di intrattenimento: proviamo a partire dall'inizio?
E' un po' lunga :)
Consiglio la lettura del mio libro Vita di Videogiochi - memorie a 8 bit, dove descrivo abbastanza approfonditamente sia il mio primo decennio di attività nel mondo dei videogiochi, dalla prima metà degli anni Ottanta, sia la nascita dell'industria videoludica italiana.

Ivan Venturi

Comunque, possiamo dire che ho iniziato come programmatore su Commodore 64 e su di esso ho realizzato i primi videogiochi della Simulmondo, prima software house italiana che ho co-fondato.

Possiamo dire che il Commodore 64 sia stato l'ispirazione per la tua carriera? Quale è stato il tuo primo progetto su questa piattaforma?
Il primissimo è del 1984, quando ancora Simulmondo non esisteva, si chiamava "L'Anfora del Dio Stellare". Non so come, ma i ragazzi di Ready64.org sono riusciti a recuperarlo! Quindi è pure possibile giocarci!
Il primo videogioco commerciale è invece del 1987: Bocce. Poi rieditato come Bowls.

Preferivi dirigere progetti per C64 rispetto ad esplorare il mondo Amiga? Se sì c'è una motivazione imprenditoriale o romantica?
Nessuna motivazione romantica. E' che il mio lavoro nel frattempo si era evoluto a un livello più manageriale e di coordinamento, essendo diventato direttore di produzione dell'azienda nel 1991.

Come ricordi l'esperienza del produttore in quegli anni? Cosa era più facile e cosa più difficile rispetto all'industria odierna?
Ricordo i primi anni '90 come gli anni d'oro della Simulmondo. C'è da dire che avevo poco più di vent'anni e che Bologna in quel periodo era straordinariamente viva. Fu un periodo stupendo, per tutti noi.
Per certi versi allora era più complicato, perché non c'era internet, c'erano meno strumenti, poche competenze e così via. Ma era enormemente più semplice rispetto a quella che è la complessità di una produzione videoludica attuale.

Il modello Simulmondo ha avuto un grande successo anche per la strategia di distribuzione nelle edicole: pensi che quel profilo di business si possa in parte riproporre oggi?
Assolutamente no. Il videogioco in edicola è una cosa che poteva funzionare nell'era pre-internet, e co-

F1 Manager per C64 è ricordato da molti Commodoriani come uno dei migliori titoli Simulmondo a 8 bit: il codice venne scritto proprio da Ivan Venturi

munque solo in Italia. Coi costi di produzione attuali di un videogioco, il mercato italiano e basta sarebbe assolutamente insufficiente.

Negli anni 2000 hai spaziato anche sulla TV generalista, per divulgare il credo del videogioco: c'era una missione dietro il palinsesto di Videogamez?
No, semplicemente venni contattato e mi venne proposto quel ruolo.

Oggi sei insegnante e divulgatore di questa arte in Italia: come commenteresti la crescita dell'industria italiana, e come percepisci il futuro prossimo per le startup nostrane?
Il periodo attuale per la nostra industria è straordinario, cominciamo ad avere in Italia aziende di videogiochi che fatturano diverse decine di milioni di euro all'anno. Ma siamo ancora formiche rispetto ad altri paesi anche a noi vicini come Francia o Germania, e siamo microscopici rispetto a paesi e mercati come il Regno Unito, la Cina, gli Stati Uniti.
Ma il trend è finalmente cambiato. Il periodo attuale è fantastico e sarà sempre meglio.

Un messaggio finale ai lettori Commodoriani?
Beh, SEMPRE VIVA IL COMMODORE 64!

Una immagine del primo gioco Ivan Venturi recuperato dal sito ready64.org

```
 Ivan Venturi (W.S.D.)-ad.1:l'anfora.

Note dell'autore:ho scritto quest'av-
ventura in un periodo di 4
mesi,dopo aver giocato per tanto tempo
agli adventure di xyz e xxx.
Ho sofferto per mesi davanti a problemi
quasi irrisolubili.Ebbene...lo
ammetto,ho scritto L'ANFORA DEL DIO
STELLARE per farti soffrire,vile
giocatore!E'un'emozione indescrivibile
essere una volta tanto dalla parte
del cattivo!YA-HA-HA!Finalmente i miei
istinti sadici sono placati!
Quindi ti auguro in bocca al troll (cre-
passi)!

                 Ivan Venturi

P.S.=Ricorda che per fare il punteggio
     di novecentonovantanove(999)
     dovrai eseguire una avventura per-
     fetta(e anche un po'di piu')!
```

DUE CHIACCHIERE CON... GEKKO

Benvenuto nel salotto dei commodoriani.
Grazie per l'invito al salotto dei commodoriani, è un piacere rispondere alle vostre domande.

Introduciamo ai lettori chi sei, di cosa ti occupi e da quanto ti puoi definire un commodoriano...
Salve, sono Gennaro Coda (GEKKO), ho 45 anni e mi occupo di programmazione di software, specialmente videogames 2D, amo soprattutto la pixel art. Troverete spesso la parola GEKKO abbinata ai miei lavori :D, chiarisco che c'è sempre da imparare nel mondo del codice, e questa scelta è solo un mio modo per dare un nome alle app e giochi che sviluppo. Sono anche consulente informatico per alcune note aziende informatiche.
Sono ormai più di 35 anni che mi ritengo un Commodoriano. Il mio primo C64 ha fatto la sua comparsa dopo la distruzione di un salvadanaio nel Natale 1985. Avevo 8 anni, e da quel momento, nonostante il rilascio di nuove macchine, ho sempre usato (fino alla sua dipartita) il mio C64C (2008, rimpiazzato poi da un biscottone e 1571 al posto del 1541). È come se fosse il primo giorno ad ogni accensione, solo un Commodoriano può capire. :D
Passare da Datasette a 1541, acquistare la prima stampante, che se non erro era una Seikosha, il modem a 1200 Baud, le prime BBS, dove si pagava 200 Lire al minuto.... e i primi rimproveri dei genitori all'arrivo delle bollette. :D
Purtroppo era l'effetto dei film come War Games a cui mi ispiravo all'epoca. È stato bello vivere l'evoluzione dei personal computer.

Hai lavorato in passato su software per macchine Commodore?
Si, a 10 anni aiutavo mio padre per un software scolastico con database che organizzava i professori e gli orari.
Già a quell'età il pensiero fisso che mi accompagnava ad ogni LOAD/RUN, era di riuscire a programmare quello che vedevo fare agli altri.
Dedicavo il 20% del tempo trascorso sul C64 alla programmazione, poi anno dopo anno questo tempo è aumentato fino al 90%.
Ringrazio mio padre che non mi ha mai proibito di passare più del tempo dovuto sulla nostro amato computer.

Da cosa è nata la decisione di proporre un nuovo emulatore C64? Lo hai fatto per studiare l'hardware o perché avevi una visione differente dagli emulatori già esistenti?
Nel 2004, con altri programmatori europei, decidemmo di creare un emulatore in Java che girasse anche in Applet per il web. Fu uno dei primi.
Quando Facebook prese piede in quegli anni aprii una pagina che integrava questo emulatore rendendolo molto social, dotato di chat vocale e tante altri accorgimenti che consentivano di interagire con gli altri utenti.
Quando il team abbandonò il progetto per mancanza di tempo, decisi di portarlo avanti per altri anni, riuscendo ad arrivare al 99% dell' emulazione, compreso il SID che mi ha sempre affascinato e che uso ancora oggi come sottofondo mentre lavoro.
Eliminai poi in seguito la pagina poiché ebbi il sospetto che c'era stato un tentativo di copia dei codici sia di GEKKO OS (desktop web) che lo conteneva, sia dell'emulatore.
Dal 2010 lavoro su ambiente iOS e MAC, con discreto successo, oltre 70M di download in tutto il mondo.
Ora è il momento di Android... purtroppo Apple non digerisce facilmente gli emulatori, ma come per GEKKO Messenger (oltre 6 mesi di trattativa con Apple), troverò un

accordo con loro per una pubblicazione autorizzata.
Ecco il motivo dello sviluppo dell' emulatore. Mi mancava capire cosa gli ingegneri avessero creato, quali potenzialità avesse quel processore e diventò una sfida personale. Dopo il Messenger, è stato il lavoro più impegnativo di sempre, non tanto per la programmazione, quanto per il duro lavoro per la documentazione e per lo studio del funzionamento dei chip e delle periferiche.
E alla fine, posso dire che avevano fatto un lavoro assurdo e incompreso per molti anni. Davvero in poca memoria e con pochi mezzi si potevano programmare cose che nemmeno oggi potremmo immaginare.

Su quale piattaforma hai puntato maggiormente e perché?
Scrivere codice è una passione per me, ma la passione, si sa, non paga le bollette :D ... questo è il motivo per cui nel 2010 mi sono dedicato esclusivamente all'ambiente Apple. Lo store funzionava benissimo ed era il primo con una enorme difficoltà di cracking e check via server.
Purtroppo però dalla morte di Steve Jobs, le priorità sono cambiate. Gli sviluppatori Indie, che con lui venivano aiutati e pubblicizzati, sono stati abbandonati in favore dell'acquisto della visibilità. Le classifiche da anni sono ormai un miraggio, e anche nascoste bene. Queste su Apple non rispecchiano assolutamente il vero andamento che vuole far credere la home con i suoi suggerimenti.
Android invece su questo ha fatto le giuste scelte, migliorando Android Studio specialmente per C++, e mantenendo le classifiche in prima pagina. Spero in futuro Apple possa ritornare sui suoi passi.

Su quante piattaforme vedremo Gekko 64?
Sicuramente Android, di seguito tutti gli altri (iOS, OSX, Linux) anche se su iOS sarà davvero dura.

Ci sono in cantiere altri progetti futuri che richiamino il mondo Commodore?
Si, vorrei completare il porting di GEKKO OS da Javascript a C/C++, su Android inserendo all'interno GEKKO 64 e altri pezzi di altre app, che lo renderebbero un Desktop Virtuale (stile GEOS) molto carino, con spazio online e API su cui programmare le proprie applicazioni e giochi basati sul mio Engine 2D.

Il mondo Linux è carente in merito all'emulazione Vic20 e C64: la Commodore odierna punta ad avere una emulazione stabile in Linux, Gekko64 in cosa può avvantaggiarsi rispetto a una certa macchinosità per esempio di Vice?
Son sincero, Vice e' quasi insuperabile. E sulla scena da tanti anni, e i programmatori che partecipano (tra i quali anche italiani), sono davvero tanti. Quello che potrebbe dare una marcia in più al mio emulatore e' il lato social. Avere una chat, scambiare cose o codice direttamente dall' app e quello a cui punto. Il 100% dell'emulazione poi verrà col tempo. Al momento credo di essere al 99%... un maledetto OpCode mi da del filo da torcere. Per questo motivo sono in contatto con 8Bit Guy e Robin di 8Bit Show and Tell per trovare una soluzione. Anche Mega 65 mi affascina molto, ho intenzione di iniziare a programmare anche in quell' ambiente, aspetto il momento giusto in cui i compilatori C++ per C64 e Mega 65 saranno stabili in modo da avere immediatamente materiale da testare facendo vari porting.

Grazie della tua disponibilità.
Ringrazio voi per l'interesse mostrato. Commodore è uno stile di vita, un modo di vedere le cose, che portò alla nascita di macchine che ancora oggi dimostrano un potenziale all'epoca non di facile comprensione. Impossibile non esserne affascinato. ■

Milan Games Week diario di tre giorni a 10.000 Gigabit !!!

di Arvedo Arvedi
Corporate Artist
Commodore

Venerdì: 2 di notte, Roma. Primo giorno.
Di fronte all'ufficio Commodore sei persone assonnate ma felici caricano gli ultimi pacchi e valige sulle auto e poi si parte verso Milano pieni di incertezze ma con un grandissimo entusiasmo di aprire lo stand Commodore al Milano Games Week, la più importante fiera del settore in Italia.

Alcune ore dopo, Milano.
Lo stand è là, con una gigantesca scritta Commodore sulla parete, Luigi Simonetti (CEO Commodore) si commuove, ha gli occhi lucidi "Dopo anni di duro lavoro, Commodore è di nuovo ad una fiera e abbiamo dei prodotti veri, tangibili, non parole o fotografie su Facebook!!!"
È un momento di pura energia.
Sorridiamo e ci diamo delle pacche sulle spalle, poi ci mettiamo a preparare lo stand. Ok siamo li abbiamo i nuovi prodotti, ma cosa diranno le persone? Capiranno l'evoluzione pur restando nella tradizione?
Domande che sottili attraversano la mia mente, solo il tempo ci darà la risposta, ma il tempo sono poche ore ormai!!!
Predisponiamo i laptop per i giochi sul banco centrale dei tre a nostra disposizione, a destra le magliette a sinistra il nuovo computer desktop Mos-1, ormai siamo pronti.
Nel frattempo ci raggiunge M. Parisi il nostro Social Media Manager che ha predisposto già una serie di interviste e incontri. Facciamo una breve riunione

per definire le ultime cose e predisponiamo i vari ruoli e a chi fare riferimento in caso di domande da parte del pubblico, fase importante perché non possiamo e non vogliamo deludere i fan con inesattezze sui nuovi prodotti.

Il professor Valter Prette, responsabile per Sinapsy (Unit Entertainment e Games della Commodore), e Stefano Cianfanelli, responsabile per il settore informatica Commodore, saranno i punti di riferimento per le informazioni riguardo a software e hardware, mentre Riccardo Pambianco gestirà i giochi e la vendita Gadget.
Io e Giovanni Celauro a supporto degli altri.

La tensione e le aspettative sono alte e quando arrivano i primi curiosi a chiedere lai informazioni tutto si normalizza. I primi sono gli standisti accanto a noi che timidamente si avvicinano e riscoprono l'azienda: conoscono la nomea di Commodore ma per loro, giovani millennial, era una leggenda e sono felicemente stupiti che siamo di nuovo sul mercato con nuovi prodotti e nuove idee.
Verso le 11 inizia a sciamare il pubblico e visitatori di varie età iniziano a fermarsi, alcuni insospettiti, altri molto felici di questa nuova rinascita e alcuni, addirittura, commossi in lacrime per la riconoscenza di “far rivivere un marchio che ha fatto parte della mia infanzia e di momenti indimenticabili con mio padre”.
Un fatto assolutamente divertente e che devo condividere con voi è questo: arriva una coppia di ragazzi, lei con una vistosa capigliatura viola lui con i capelli da scienziato pazzo alla Emmet Brown, mi si avvicinano e mi dicono “Ma voi siete la Commodore la vera Commodore???”, gli spiego di sì e faccio vedere i documenti di registrazione del marchio a livello Europeo etc”. “Allora lei sa cosa è questo!!!” e mi mostra orgoglioso un vistoso tatuaggio con un codice a barre e un sigla sull'avambraccio destro.
Certo rispondo io, e chiamo Simonetti e gli dico “Luigi scopri il braccio!” e mostra il tatuaggio Commodore.
Il signore entusiasta ha voluto fare la foto mostrando i due tatuaggi: la Commodore con il rainbow e il codice del primo Hardware Commodore!
Commodoriani si nasce.
Purtroppo posso solo raccontarvi questa storia perché non ho fatto una mia foto per immortalare il momento e dovrete fidarvi delle mie parole.

La giornata si muove velocemente travolta dal mare di gente che come un fiume in piena passa tra gli stand. Un altro signore mi ringrazia per i chiarimenti e per il lavoro che stiamo facendo, ci lasciamo con “Sarò un vostro testimone nella mia Community perché bisogna difendere il lavoro serio!!! Bravi!!!”
Ormai é la sera di una lunga giornata, una pizza veloce, qualche brindisi al magnifico lavoro della Commodore e poi a nanna.
Morfeo ci attende a braccia aperte

Sabato. Secondo giorno.
La giornata sia apre con due nuovi arrivi Sanzio Pedersoli e Daniele Guerini, due

professori della Big Rock Accademy, responsabili del Master Gaming e autori del nuovo videogioco Cheers che è stato appena lanciato sullo store Steam Commodore.
Sanzio e Daniele si sono aggiunti alle team Commodore perché BigRock e Commodore collaborano nel lanciare giovani professionisti italiani e le loro idee.
Sono qui tra le altre cose per un importante intervista con la rivista Game -eXperience su questo mondo sempre più avvincente.
Mentre ero allo stand viene a trovarmi il mio amico Davide Dottola un importante artista bresciano orafo scultore e pittore che ha recentemente inaugurato una mostra a NY inserendo il marchio Commodore su un computer in uno dei suoi quadri, avendo la cortesia di chiedere il permesso a Luigi.
Permesso assolutamente concesso e accompagnato da una maglietta omaggio. Tutti sono entusiasti del ritorno del marchio e, dopo tanto parlare, finalmente possono toccare con mano i prodotti e possono giocare ai giochi con lo spirito di un tempo.
GAME IS GAME LIFE IS LIFE troneggia accanto ai videogiochi, la nostra filosofia che spiego ad un genitore che fa giocare un ragazzino di 7 anni, lui mi ascolta interessato e poi mi risponde "Avete ragione, ormai i giochi sono cosi immersivi e la realtà virtuale cosi vera che a volte perdono il senso di cosa è vero e ciò che è gioco. Grazie di pensare a questi ragazzi".
Quando il ragazzino smette ha un sorriso compiaciuto sul volto. Ha sconfitto vesponi e meduse, abbattuto astronavi e conquistato una nuovo mondo, ma resta sempre e solo un ragazzino felice.
Il pomeriggio passa in un attimo e tra la visita di amici cosplayer e interviste il tempo scorre con commenti entusiasti e considerazioni sugli altri stand.
Poi vedo Valter agitato e felice mi chiede di fargli una foto mentre stringe la mano ad un signore "fai che si veda bene la stretta mi dice" io eseguo, poi mi

racconta che il signore era il proprietario della Newel, la storica distributrice della Commodore in Italia, venuto a tastare il polso sulla effettiva rinascita.

Anche sabato finisce e, felici e soddisfatti, rientriamo in albergo.
Con noi vengono anche Sanzio e Daniele, persone squisite. Con loro, tra risate e commenti della serata, mangiamo la nostra pizzetta rituale e poi a nanna, perché domani è il terzo round.

Domenica. Terzo giorno.
La domenica è il delirio i cosplayer.
Impazzano vichinghi, uomini gatto, volpi, soldati dell'Impero e Jedi.
Girano e vengono a trovarci.
Una felice sorpresa di normalità in questo mondo a fumetti viene da una vecchia amica, Rossana Conte del museo della tipografia di Verona che è venuta con suo figlio.
Rossana è una vera Commodoriana e mi ha mandato decine di foto di materiale della Commodore che ha a casa (un vero e proprio museo!).
Per me è una gioia presentarle Luigi e ascoltare la loro conversazione su sistemi programmi e varianti (a me spesso sconosciuti, roba da geek!).

Mi sembrava di assistere ad una partita di tennis ad alto livello dove le domande e risposte rimbalzavano veloci da un campo all'altro con prontezza e competenza da entrambe le parti … si raccontava di come la Commodore avesse influito sull'industria della stampa e sulla trasmigrazione dal meccanico al digitale.
La giornata fila liscia, ormai ci conoscono e la gente viene con le famiglie a far vedere ai figli il logo Commodore e per sfide trans-generazionali con esiti incerti ma con qualche urla e tifoserie da entrambe le parti.
Arriva la sera e noi boomer siamo stanchi. Dagli stand accanto continua incessante la musica neomelodica-tecno che ci fa vibrare il cervello e sconnette i pensieri.
Luigi da il segnale e noi veloci impacchettiamo computer e laptop salutiamo gli amici della BigRock con un reciproco invito e salutiamo la fiera di Milano con sorrisi soddisfatti .
La fiera è stata un successo.
Ora Roma ci aspetta e... domani è un altro giorno. ■

CURIOSITA'

I programmatori della Probe, autori della conversione per C64 di Turbo Out Run, una volta terminato il gioco si resero conto che sull'otto bit Commodore era possibile finire il titolo senza inserire mai la marcia "HI". Alla fine trovarono una soluzione che permise loro di non dover mettere mano al codice in maniera troppo pesante: modificarono il timer in modo che, con la marcia su LOW, i secondi rimasti scorressero più velocemente.
Semplice ma efficace, non trovate?

Follow
US
Instagram
twitter
Linked in
YouTube
CONTACT US
info@commodore.inc
WEB SITE
COMMODORE.INC